

GP2

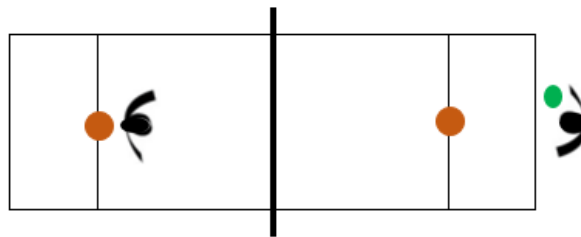


MATERIEL ET AIRE DE JEU

Ballon	School ●
Terrain	3 x 4,5 m (3 terrains par filet de volley)
Hauteur filet	2,00 m
Pastille	1 disque rond par terrain ● "maison" positionné sur la ligne des 3m

PRINCIPE DE L'EXERCICE

1 contre 1 avec passe illimitée



DEROULEMENT

Le Service

Je sers **derrière la ligne du fond** à 4,5 m par un lancer haut type « touche de foot »

Au service, mon ballon doit tomber dans les 3 m adverse

Je sers 3 fois de suite, dans les 3m adverses, puis l'autre joueur sert trois fois

Si le ballon touche le haut du filet lors du service, le ballon est remis

La réception et le renvoi

Je réceptionne en **pas**se et je dois renvoyer **en pas**se (nombre de contact illimité)

Le jeu sans ballon

Après le renvoi, je dois faire un saut de contre au filet (sans faute) revenir à la "maison".

Pour marquer un point

Je gagne un point lorsque le ballon touche le sol à l'intérieur du terrain adverse

Je gagne un point quand l'autre joueur n'arrive pas à renvoyer le ballon (ballon dehors, dans le filet)



INITIATION ARBITRAGE – NIVEAU 1

Les compétences que je dois maîtriser

① Je procède au tirage au sort

② Je siffle l'engagement tout en effectuant le geste correspondant



③ Je siffle pour indiquer la fin du point (gain du service et du point)



③ Je sais marquer les points sur la feuille de match

GP1

GP2

Progression des couleurs





Compétences de la couleur

Service

Je lance le ballon derrière la ligne de fond par un lancer type « touche de foot » 9 fois sur 10



Mon ballon tombe dans les 3 m adverse 9 fois sur 10



Réception de renvoi

Je réceptionne en **pas**se et je renvoie **en pas**se 9 fois sur 10



Le jeu sans ballon

Après le renvoi, j'effectue un saut de contre au filet (sans faute) et me replace 9 fois sur 10

